

SCOUT



AGESCI.ORG

associazione guide e scouts cattolici italiani

Giochiamo

Il giornalino dei Lupetti e delle Coccinelle

6/2009

"Tecno... che???"





«Bisognerebbe avere una testa grande almeno come una pigna!» protestò Lucina, «e invece la mia è piccola piccola e penso che tutte queste cose non ci stiano proprio!!!».

Cocci sorrise: «Non c'entra se hai la testa grande o piccola, l'importante è quello che ci metti dentro».

Anche Anemone volle dire la sua: «Certe volte è proprio difficile imparare ancora cose, ti pare di saperne già abbastanza, dopo il lungo viaggio che abbiamo fatto insieme».

Ma Cocci insisteva: «No, dobbiamo ogni giorno guardarci intorno con curiosità, osservare bene e cercare di capire e, soprattutto, fare in modo che tutto quello che abbiamo capito resti dentro di noi e ci aiuti a vivere meglio».

Lucina sbottò: «Ho capito! Allora, quando sarò vecchia come Bi, avrò imparato tante di quelle cose da insegnarle agli altri, come fa lei!».

E volò dalle altre coccinelle a informarle che da quel giorno avrebbe cominciato a diventare importante, facendo ridere *Anemone* e *Cocci*.





CHE TECNOLOGIA!

L'Uomo, a differenza degli altri abitanti della giungla, si è sempre avvalso di strani strumenti per le sue attività quotidiane.

Questi strumenti sono spesso nati da ciò che la natura offre. Un arco per tirare frecce altro non è che un ramo elastico messo in tiro da un legaccio; i gioielli del tesoro custodito dal **Cobra Bianco** sono fatti con i metalli preziosi che i fiumi hanno trasportato dalle viscere dei monti.

Mowgli era certo incuriosito da questi strani oggetti ma poi l'attrazione finiva perché non ne comprendeva fino in fondo l'utilità. A ragione, spesso. La giungla sopravvive anche senza oggetti tecnologici.



L'unica cosa che conservava per sé era il suo splendido coltello...

Meglio poche cose veramente utili, piuttosto che tante di cui non si sa che farne.





Se il lavoro

Nella Bibbia scopriamo che il mondo, creato da Dio, è ancora in trasformazione: va completato e perfezionato. Nel Libro dell'Esodo, ad esempio, vengono descritti aspetti negativi come la schiavitù del popolo di Israele in Egitto: **oppressione, dominio, sfruttamento**

(Esodo 6)

e aspetti positivi
come la costruzione della
dimora del

Signore: **i capolavori d'arte, d'abilità e d'ingegno sono la gloria di Dio e dell'uomo.**

(Esodo 35).

Lavoro e **tecnica** aiutano a **completare la creazione divina e migliorano l'uomo e il mondo**, purché non siano ridotti a servire la grandezza, la ricchezza e il potere terreni. Per il Creatore, natura e universo non sono cose da sfruttare, ma **creature da rispettare e custodire**, con amore e con intelligenza.





del l'uomo

Gesù dirà che le costruzioni umane, per stare in piedi, devono avere fondamenta solide, come la casa sulla roccia

(Luca 6, 48-49).

Oppure che il costruttore della torre deve calcolare spese e mezzi prima di costruire e poter terminare la sua opera con successo

(Luca 14,28).

I mali, dunque, non derivano dalla tecnica ma dalla stoltezza e dalla presunzione umane.

Se l'uomo guarda a Dio e non a se stesso, la tecnologia partecipa allo sviluppo di un mondo rinnovato in cui tutti possono vivere meglio.

I risultati raggiunti dalla tecnologia portano enormi benefici alla vita degli uomini, ma solo noi possiamo riempire questi risultati di amore: così la Bella Notizia del Vangelo arriverà fino ai confini del mondo!





Quanto pesa questo pacco, cosa sarà?

HI-TECH

Alessandro era stufo di avere la camera ingombra di cose: video game, pc e console, matite, penne, pennarelli e indelebili, cellulare, ricetrasmittente, macchina fotografica, lettore mp3, lettore dvd, occhiali da sole e capellini e un sacco di altra paccottiglia ingombrante e utile solo qualche volta. Allora pensò: invece di avere cento strumenti con una sola funzione sarebbe meglio riunire cento funzioni in uno strumento solo! Ecco la sua invenzione:

Pennarelli:
servono per segnare la strada, per lasciare segni in giro o per dipingermi la faccia.

Occhiali da sole:
per non farmi riconoscere quando sono in missione.

Fischietto:
non è utilissimo, però può essere usato per spaventare i gatti.

Fialetta puzzolente:
è nascosta nella fibbia, come antifurto!





Puntatore laser:
se siamo in gruppo è
perfetto per indicare
silenziosamente agli altri
dove sto guardando

Torcia elettrica:
questo casco non
si usa mica solo di
giorno!

Corda: utilissima per
pescare, catturare,
trattenere... E poi una
corda serve sempre.

Lettoce Mp3:
per registrare
e riascoltare,
anche a scuola!

Macchina fotografica:
è fissata in maniera
da potersi aprire
comodamente.



Il concorsino

Anche la tua camera è piena di cose inutilizzate? Prova a disegnare e costruire lo strumento più utile che ti puoi immaginare, mettendo insieme le qualità di altre tecnologie. Poi spedisci il tuo progetto o la foto di ciò che hai costruito a:

c/o Marco Quattrini
via Marcianò, 23 47121 FORLÌ
e-mail: gufo@agesci.it.



Ebbene sì! Lo ammetto: mi piace troppo viaggiare, non la finisco mai e questa volta sono capitato nella regione più centrale d'Italia, spinto dalla curiosità e dalle lettere di tanti **Lupetti** e **Coccinelle** che mi hanno detto che qui avrei trovato il grande dio Saturno, nascosto dal suo avversario Giove...

Ascoltate la storia del

LAZIO!

Questa regione, che **ospita più di 4800 fratellini e sorelline**, ha come simbolo sul distintivo dell'uniforme una **lupa e tre spighe di grano**. Secondo me avete già indovinato tutto... la lupa è proprio la famosissima **Lupa Capitolina** che, dicono, allattò **Romolo e Remo**, i fondatori di Roma nel lontano 753 a.C. (più di 2700 anni or sono!)



I cittadini di quello che allora era un piccolo paesino di campagna divennero così i conquistatori di un impero grande quasi come tutta l'Europa! Roma oggi è la capitale d'Italia. Se ci fate un salto, visitate per me il **Colosseo**: scommetto che lì incontrerete un antico romano che vi aspetta per raccontarvi qualche curiosità interessante sul posto e per indicarvi qualche antica scritta in latino nascosta ai turisti... io l'ho visto!!

Oltre ai Romani si potevano trovare tante altre popolazioni antiche come i **LATINI** (da cui il Lazio ha preso il nome), i **SABINI**, i **VOLSCI** ed i misteriosi **ETRUSCHI**. Venite con me a fare una passeggiata per le belle colline del Lazio e vedrete moltissime rovine delle città e degli insediamenti di queste antiche popolazioni, scoprendo che i discendenti vivono ancora nei posti frequentati dai loro tris-tris-tris-trisnonni.



Rigatoni alla carbonara

Ingredienti per 4 persone:

rigatoni 400g, guanciale o pancetta di maiale 120g, 3 uova, sale, pepe, cipolla, pecorino romano 100g

Preparazione:

Tagliare la pancetta a dadini, sbattere le uova e aggiungere sale, pepe e un po' di pecorino grattugiato. Tagliare la cipolla a fettine fini. Portare ad ebollizione la pentola per la cottura della pasta. Pochi minuti prima di calare la pasta, in un tegame mettere l'olio di oliva a scaldare aggiungere la cipolla e far imbiandire e poi anche la pancetta a rosolare. Scolare la pasta, versarla nel tegame, aggiungere subito le uova sbattute e amalgamare velocemente il tutto. Servire nei piatti ben caldo e aggiungere altro pecorino grattugiato a piacere.



Se la giornata è molto bella potete andare con papà e mamma al mare o in montagna: qui non mancano bellissime vette da scalare o su cui andare a sciare (come il

TERMINILLO, o i **MONTI DELLA LAGA**), spiagge dove stendersi al sole come lucertole (**GAETA**, **ANZIO**, **NETTUNO**) e parchi naturali come il Parco Nazionale del Circeo, dove forse potrete sentire i cinghiali che passano vicino alla vostra casetta durante la notte (come mi raccontò una volta un fratellino...). Insomma chi più ne ha più ne metta: qui al centro le cose da fare e da vedere non mancano proprio...

E visto che so che vi verrà un certo languorino mentre farete questi giri, vi lascio con una ricetta tipica Laziale, i

Rigatoni alla Carbonara.

E come dicono a Roma:

"Tutti a tavola, se magna!!".

Gufo

Tutto questo e ancora di più lo trovate su www.agesci.org/lc cliccando prima su **pagine regionali** e poi su **LAZIO**





LA MITOLOGIA?

Essere tecnologici oggi è normale: sembra non sia più possibile vivere senza cellulare, computer, o playstation!

Tuttavia la multimedialità, se usata nel modo giusto, ci aiuta a crescere e a CONOSCERE COSE NUOVE.

Ad esempio è possibile scoprire con un cd-rom i segreti dell'**OLIMPO**, il monte sul quale vivono gli dei dell'antica Grecia: si tratta di un gioco-libro intitolato **LA MITOLOGIA GRECA E ROMANA**.

Con questo cd si può giocare con la mitologia in tanti modi interattivi, consultare anche alcune schede didattiche con voce narrante come un cartone animato su **ZEUS**, il dio supremo, che determina la vita degli uomini e comanda sugli dei; su **MERCURIO** il postino degli dei; su **GIUNIONE** la moglie di Zeus e molte altre divinità. Tutti questi personaggi si scontrano, lottano per la supremazia, s'innamorano e vivono meravigliose avventure.





E' UN GIOCO!!

Accipicchia! Mentre spolveravo in casa ho urtato il mio preziosissimo vaso antico! Riesci a darmi una mano a capire il pezzo giusto?



E sai anche dirmi dove posso averlo
(per così dire... trovato)?

E cosa vi è raffigurato?

Manda una mail a
gufo@agesci.it





STAND UP - TUTTI IN PIEDI (e facciamo un nodo!)



© Fabio Vettori 2009

NEL 2008, più di 116 milioni di persone in tutto il mondo si sono alzate in piedi per chiedere l'eliminazione della povertà.

Anche le Coccinelle e i Lupetti, se lo vogliono, dal 16 al 18 ottobre 2009 possono alzarsi in piedi insieme a tanti altri per chiedere al nostro Governo e ai potenti della

Terra che rispettino gli impegni presi con i poveri di tutto il mondo e contro i cambiamenti climatici.

E, se volete, proponetelo anche in classe, a casa, a calcio, a ...

Per saperne di più,

visita con un adulto

www.millenniumcampaign.it



© Fabio Vettori

Millo & Cia



La Super Gara

Testi: Piccole Orme

Disegni: Mauro Guidi



QUELLO CHE INSEGNANO A SCUOLA NON SERVE PIÙ A NIENTE, OGGI BASTA SAPERE USARE IL COMPUTER... E POI C'È LA GARA

LA SUPER GARA DI VIDEOGIOCHI! È PER DOMANI E LA DEVO ASSOLUTAMENTE VINCERE!



SIETE PRONTI RAGA?
3...2...1... GO!!





LA SO! ROMOLO, REMO
E LA LUPA!

RISPOSTA
SBAGLIATA! DOMANDA
DI GEOGRAFIA: QUALE
E' IL CAPOLUOGO
DELL'EMILIA ROMAGNA?



FORLIMPOPOLI?

RISPOSTA SBAGLIATA!
DOMANDA DI LETTERATURA.
CHI HA SCRITTO "IL GIRO
DEL MONDO IN 80 GIORNI"?



LA SO! GIULIO
VERME!

RISPOSTA
SBAGLIATA!!

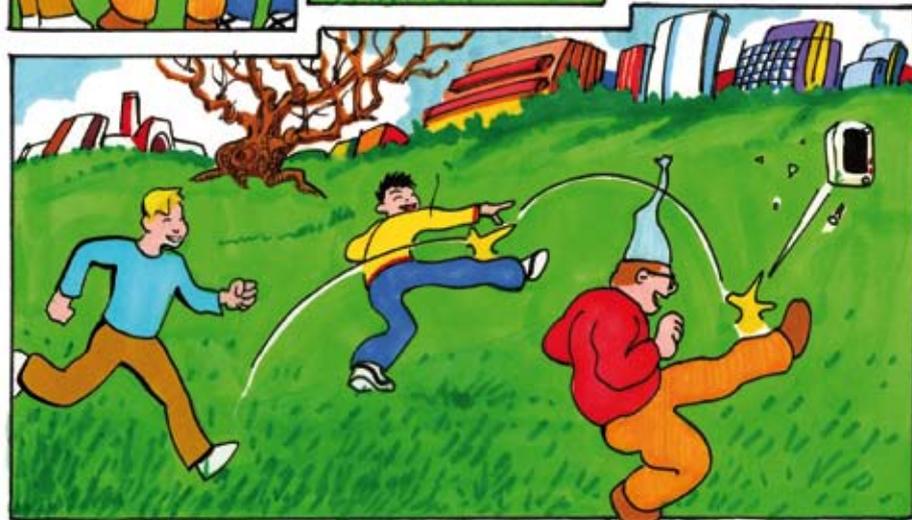
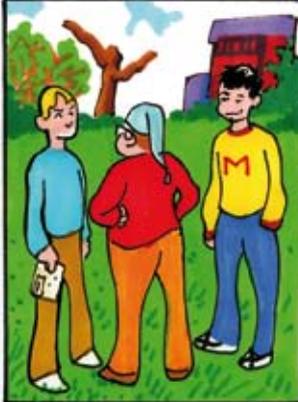
LA GARA, PER
TE, FINISCE!

KIUPI!



MI PARE DI
CAPIRE CHE HAI
SUPER PERSO LA
GARA

ADESSO
CI VIENI
A GIOCARE
AL CALCIO?





prendi Due... paghi uno

Potremmo dire che questo "slogan" è molto più antico di quanto si potrebbe immaginare.

Ogni paggio della corte del Re dei Franchi, **Clotario II**, rimase stupito quando Eligio consegnò ad un Re incredulo **non uno, ma due meravigliosi troni coperti d'oro** e tempestati di pietre preziose.

Un artigiano straordinario. Ancora ragazzo (nel 588), aveva dimostrato una notevole abilità come fabbro, e suo padre Eucherio volle che divenisse apprendista di un orafo.

Le due arti trovarono in Eligio una sintesi meravigliosa.

La sua fama raggiunse Parigi e la corte del Re dei Franchi. Clotario gli consegnò oro e pietre preziose incaricandolo di realizzare per lui un trono degno della sua fama di artista.

Solo dopo diversi anni capimmo cosa celava lo stupore del Re per quell'episodio. Clotario, che ammirava l'abilità di progettista e l'onestà di Eligio lo volle prima come suo consigliere, e poi gli affidò la direzione della **Zecca di Marsiglia**.





Per questo incarico il **Re** pretendeva un giuramento di fedeltà.

Eligio rifiutò.

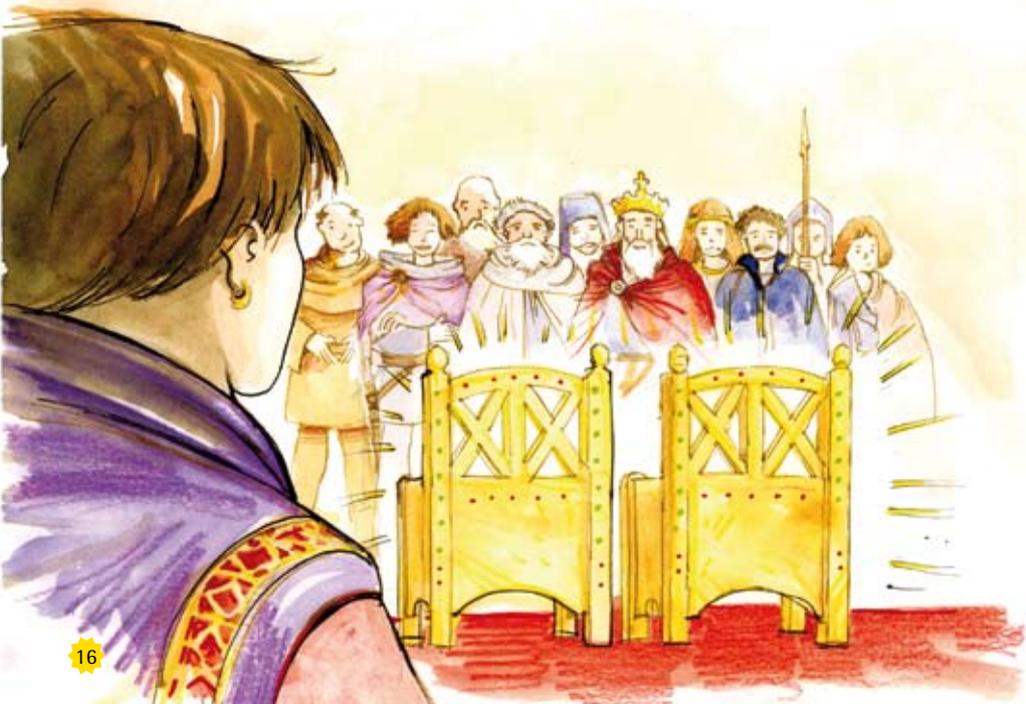
Sorprendendo tutti Clotario accolse questo rifiuto come un dono: **Eligio** metteva a disposizione del suo **Re** qualcosa di più prezioso di un giuramento di fedeltà, gli donava la sua coscienza di uomo giusto e retto e questo valeva per il Re più del giuramento stesso.

Per Clotario e poi per il figlio Dagoberto, Eligio fu un consigliere e un amico di immenso valore. Ma non riuscirono a tenerlo alla loro corte per sempre.



C'era anche un altro Signore ed un altro Re che Eligio desiderava servire. **Gesù** lo chiamava a donare le sue capacità di consigliere, di persona retta e onesta, per la guida della sua Chiesa.

Non bastano l'intelligenza e le capacità per fare grande una persona.





ASTRONOMO

Sin dai tempi antichi l'uomo è affascinato dall'universo e, nel corso del tempo, la tecnologia ha fatto numerosi progressi per aiutarci a scoprire
i misteri del cielo stellato.

La specialità di **Astronomo** ci offre l'occasione di diventare bravi ed esperti nel campo dell'orientamento e veri conoscitori delle costellazioni!



Potremmo cominciare da...:



Spiegare al Branco la differenza tra stella, pianeta, cometa e stella cadente

Imparare ad individuare di notte le principali stelle e costellazioni (stella polare, Orsa Maggiore, Orsa Minore, Andromeda)

Conoscere la differenza tra anno bisestile, anno luce, anno siderale e anno solare

Mostrare al Branco come si trova il nord di notte

E poi...:

Spiegare al Branco a cosa servono alcuni strumenti astronomici come l'astrolabio, il sestante, il binocolo, il telescopio

Organizzare una Caccia presso un osservatorio astronomico

Spiegare al Branco cosa sono l'eclissi di sole e quella di luna

Mettere a disposizione degli altri lupetti e coccinelle un piccolo telescopio da utilizzare alle Vacanze di Branco per osservare la luna

Infine...:

Realizzare una meridiana da utilizzare alle Vacanze di Branco per misurare il tempo durante la giornata

Riconoscere e saper spiegare al Branco le fasi lunari (calante, nuova, crescente, piena, gibbosa crescente, gibbosa calante)

Realizzare un cartellone sul quale riportare i principali fenomeni astronomici con i quali potersi orientare





UN ROBOT facile - facile

**Viti, bulloni, armatura, chip, simulazione
movimenti, ecc. ecc...**

La scienza, la nuova tecnologia... tanti in gara per creare macchine e giocattoli che possano sostituire l'uomo nei movimenti, nei lavori più difficili, nelle animazioni dei film, nei divertimenti. "Il progresso" come si diceva tanti anni fa, "avanza" e crea delle cose molto utili soprattutto nel campo dell'industria, della chirurgia ricostruttiva, nello studio dello spazio...

Noi, con i nostri mezzi (pochi), vogliamo costruire un **ROBOT** di sicuro effetto

Occorrente:

- Cartoncino leggero bianco
- Puntatrice, forbici
- Matita, pennarelli colorati
- Filo da pesca sottile (0,20 mm)
- Filo di lana
- Gommini neri (tipo feltrini sedie)
- Registratore o lettore musicale portatile





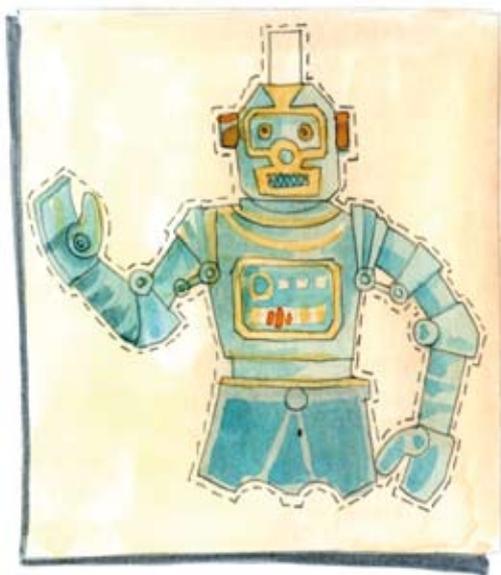
1 Disegniamo un personaggio sulla carta, coloriamo l'immagine e ritagliamola lasciando alla sommità della testa un piccolo rettangolo di 10 mm x 5 mm.

2 Eliminiamo le gambe che sostituiranno con due fili di lana (70-80 mm). Con la puntatrice fissiamo i fili all'immagine (nel posto delle gambe) e fermiamo le estremità della lana (piedi) ai gommini.

3 Pieghiamo il rettangolo sul retro dell'immagine e fermiamolo con 1 punto.

4 Tagliamo 15 mm. di filo da pesca, annodiamo un'estremità a 200 mm. da terra (ad una sedia o ad un sostegno), passiamo il filo dentro il rettangolo e fissiamo l'altra estremità al dito indice della nostra mano.

5 Tenendo il filo in posizione orizzontale, muoviamo il dito in avanti o indietro e il robot andrà verso l'alto o verso il basso.



6 Esercitemoci nei movimenti, mettiamo un po' di musica e il nostro robot, aiutato dal filo invisibile e dalla nostra bravura, stupirà tutti quanti.



FOTOOOO CLICK!

Siete pronti aspiranti fotografi? Avete preparato tutto il necessario? No, no, non sto parlando della vostra macchina fotografica preferita, né della fotocamera di ultima generazione! Vi propongo di fare una serie di scatti del tutto originali senza alcun apparecchio fotografico! Eh sì, sto per svelarvi un piccolo segreto per poter avere le nostre foto più belle sempre a disposizione, ogni volta con gli stessi colori e la stessa bellezza della prima volta. Come? Ma con la nostra testa e con i nostri occhi! Pronti a giocare?





Si può
giocare in due o più fotografi.

Per prima cosa si dovrà scegliere quello che si vuole fotografare. Potrà essere un bel paesaggio, una veduta particolare, un prato o un bel giardino, ma anche quello che vediamo dalla finestra della nostra casa.

Tutti i fotografi si sistemano davanti alla vista da fotografare e ne osservano tutti i particolari, mettendo a fuoco ogni elemento per almeno un minuto perché possa rimanere ben impresso. Trascorso un minuto, ogni fotografo chiude gli occhi e.. clic!

Foto scattata!

A questo punto i fotografi si girano e cominciano a raccontare cosa è rimasto impresso nella foto: gli elementi, i colori, le luci, le ombre, gli zoom: chissà quale fotografo sarà riuscito a ricordare più particolari?

Alla fine i fotografi si potranno girare di nuovo per controllare se le foto scattate sono state fedeli oppure no e.. via con nuove foto!





Il futuro corre sul filo o meglio nelle chat!"

Sembra il titolo di un film... certo è che il futuro è arrivato anche nel modo di comunicare: la vecchia cartolina con il timbro sul francobollo che trovavamo nella cassetta della posta al rientro da scuola è andata in pensione, sigh! Ora abbiamo le e-mail, gli sms o le chat per poter "comunicare" con i nostri amici!

MA attenzione!

C'è sempre un **MA** anche nel futuro... eh già...

perché queste chat nascondono insidie

di ogni genere che a volte possono trasformarsi in un incubo: chattare è bello, ma fatelo **SEMPRE** in compagnia dei vostri genitori!

Automobili che si ricaricano con pile elettriche o con pannelli solari installati sul tetto, altre che sembrano uova.

Automobili intelligenti che hanno fari che cambiano colore a seconda dello stato d'animo del conducente... **automobili** che corrono velocissime e altre **che possono volare**, auto che possono ospitare 10 persone su due piani in uno spazio ridottissimo...

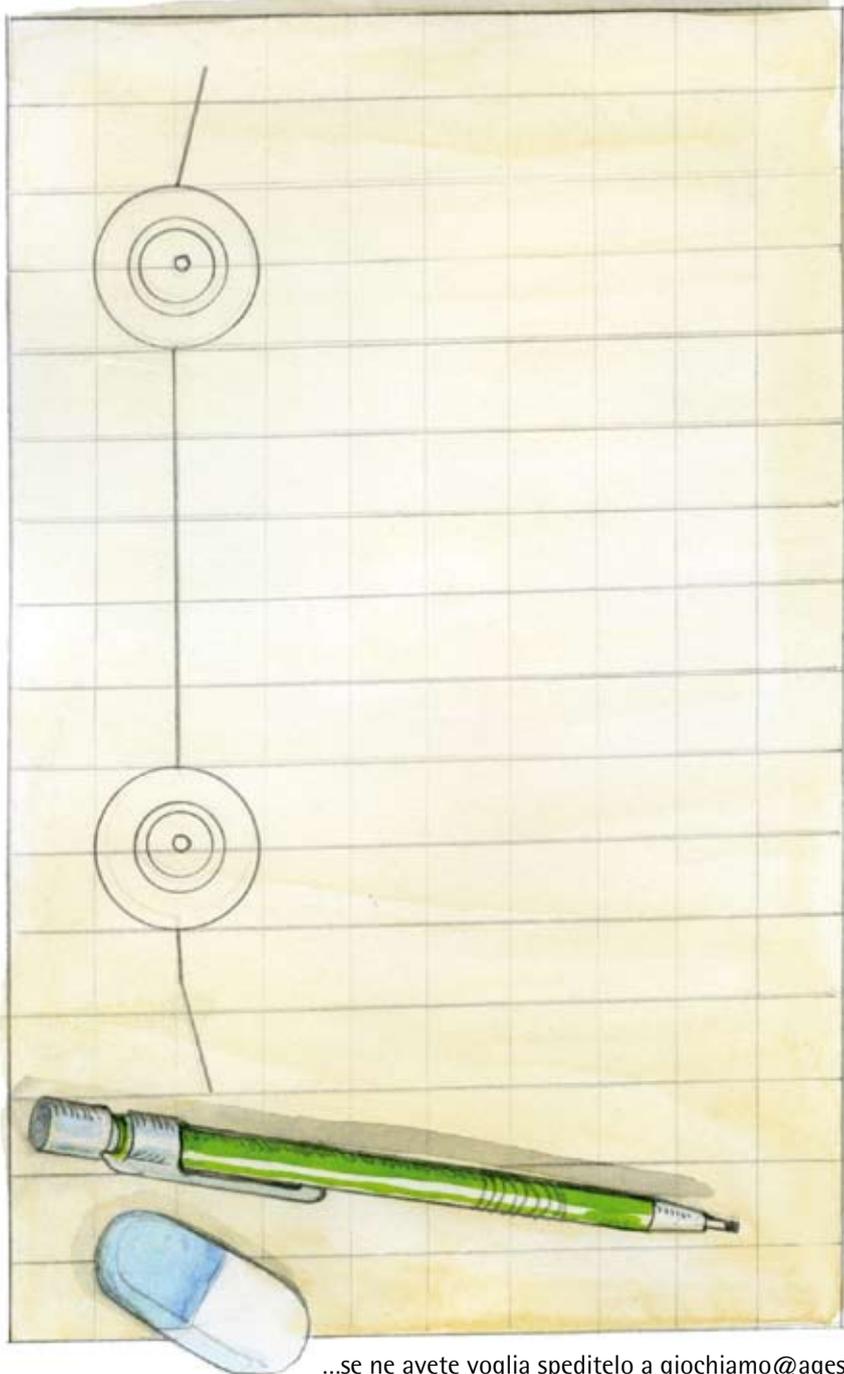
Automobili che hanno il **pilota automatico** che sostituisce il guidatore mentre si fa un riposino!



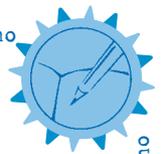
C&A

Come sarà secondo voi l'automobile del futuro?
Completate qui sotto il vostro progetto...

DI SEGNA QUI LA TUA AUTO DEL FUTURO



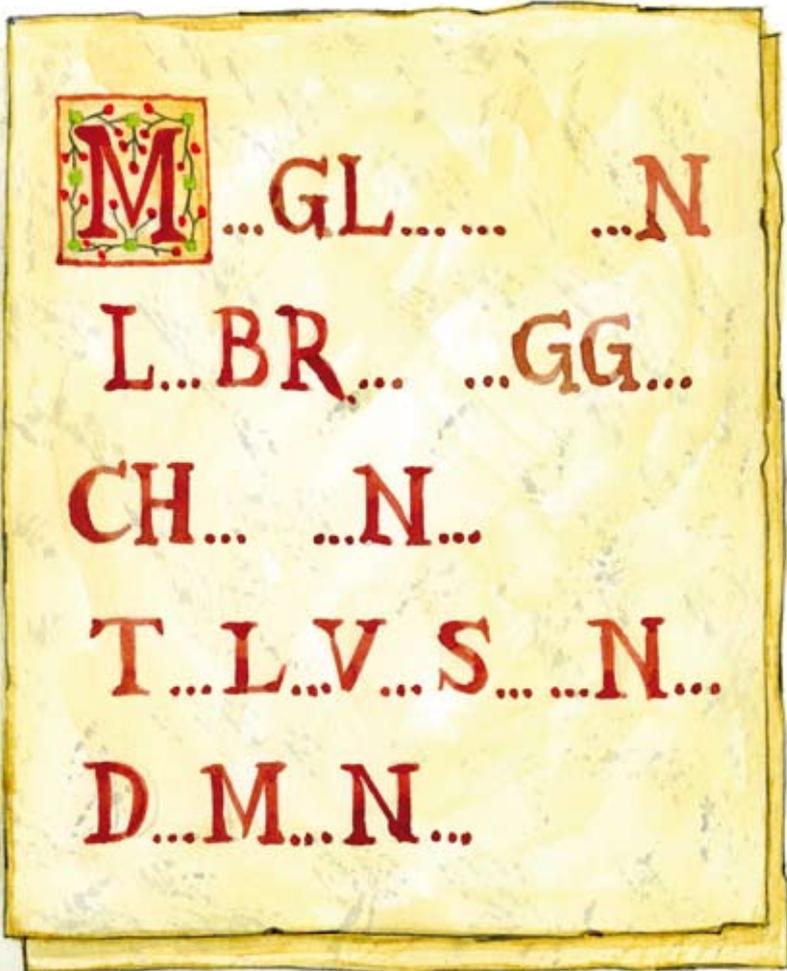
...se ne avete voglia spedite a giochiamo@agesci.it
e sarà pubblicato sul nostro sito.



T&CNO SCOVOLINO

I. IL CODICE DEL CODICE

Su questo libro antico c'è un messaggio per tutti noi. Inserisci le vocali al posto dei buchi e capirai...



2. DIMMI COME SQULLI E TI DIRÒ CHI SEI

DRRINN! Tutti quanti c'hanno il cellulare.

Mi ci aiuti a ridare a ognuno la sua suoneria?

1



D Johnny Bassotto ha un pappagallo che gli fa da radiospia

2



A Lupo salta su che già l'ora è suonata!

Nella vecchia fattoria ia ia oooooo

E

3



4



F Gingolbel Gingolbel Gingololzeuei

B

Viva la pappa pappa col popopopomodoro

C

Gira gira il mestolo tira su il coperchio fuoco fuoco notte e di...

6



5

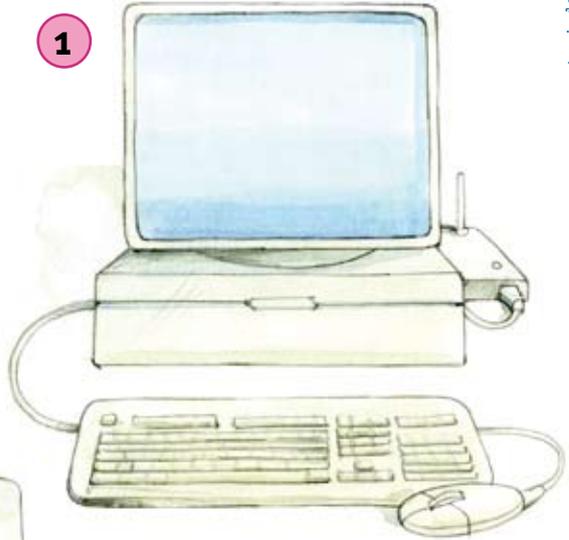




3. GEMELLI DIVERSI

Mi ci hanno regalato un computer nuovo. A me mi pare l'uguale l'identico al vecchio. Riesci a trovare le **5** differenze?

1



2



3. Le differenze sono 5: il mouse, lo schermo, la tastiera, solo un computer ha l'antenna, un hard disk è più basso.

2. 1=F, 2=B, 3=C, 4=A, 5=E, 6=D.

11. Meglio un libro oggi che una televisione domani

LE SOLUZIONI



Giochiamo a...

Giochiamo a...

SOS SONAR KO

SOS SONAR KO!!!! Incredibile fratellini!!!

Nel gelido **Mare del Nord**

un sottomarino ultra mega stra moderno

non riusciva più a rintracciare e recuperare alcune mine
vaganti perché il computer di bordo è impazzito!

NOOOO! Sapete chi ha salvato tutti?

Un certo **Ghi-Pens Mi**, un pescatore esquimese con la sua
canoa e la sua **canna da pesca!!!**

Tutti i giornali del mondo ne danno notizia!

A volte i materiali più semplici battono le cose
ultra tecnologiche.

Beh, volete rivivere quelle emozioni?

Semplice ci penso io!





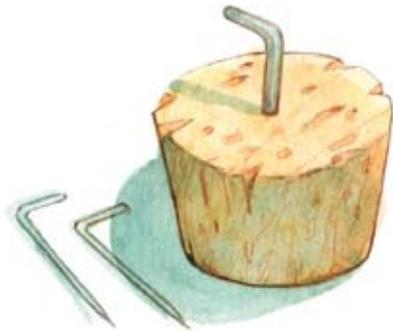
Per cominciare bisogna almeno essere in **5**, ci vuole:

- un arbitro, • dieci grossi tappi da damigiana (chiedete a papà),
- dieci chiodi a L, • un grosso mastello pieno di acqua, • una sedia,
- un lungo bastone, • un cordino e
- un anello. Trovato tutto?

Andiamo avanti.

1 costruiamo le mine piantando i chiodi a L sopra i tappi, posateli nel mastello ed ecco a voi tante mine vaganti in mare!

2 con bastone, corda ed anello costruite una canna da pesca;



3 4 giocatori (i venti terribili del nord) si dispongono intorno al mastello (a 50 cm di distanza!!!!) e tra due di loro si posiziona la sedia.

4 il pescatore Ghi-Pens Mi di turno, sale sulla sedia e in 2 minuti deve pescare più mine possibili mentre i quattro amici (i venti) cercano di impedirglielo soffiando come matti.

5 passati i 2 minuti si cambia il pescatore.

6 VINCE chi aggancia e recupera il maggior numero di mine.

Siete pronti ad entrare in azione?

Uno, Due e....Ueppaaaaaaaaa





Caro Gufo, mi chiamo **Marta**,
 ho 10 anni e sono una lupetta degli scout di Senigallia 2. Sono al mio secondo anno di vita assieme al Branco. Il problema che ho è che ogni volta che devo andare ad un'uscita con gli scout **mi sento un po' insicura** anche se dopo che ci sono andata mi diverto. Come posso fare a togliermi questa insicurezza? Dammi qualche consiglio. Alla prossima! Marta.

Cara Marta di Senigallia,
 prima di tutto voglio dirti che l'insicurezza non è mica un difetto! Talvolta fa parte del carattere della persona, o dell'età e del fatto che un'esperienza non è ancora consolidata. L'insicurezza può diventare un problema se "blocca" l'iniziativa e non permette di vivere esperienze così belle, importanti e divertenti come possono essere, ad esempio le uscite del branco. Mi sembra però che tu ti sia risposta

da sola: sei al secondo anno in branco e sai già che tutte le volte, alla fine, sei stata contenta. E allora, qual è la soluzione? Devi continuare a **"forzarti"** un po' e vivere al meglio questa tua esperienza insieme al tuo branco. E di questo puoi stare **"sicura"**: lo scoutismo è una bella avventura, che merita di essere vissuta anche quando richiede qualche sforzo! Un abbraccio **"pennuto"** da *Gufo*

INSIEME POSSIAMO CAMBIARE IL NOSTRO MONDO

È il titolo del **Calendario Scout 2010**, slogan che l'Organismo Mondiale delle Guide e delle Esploratrici (WAGGGS) ha scelto per celebrare il centenario della nascita del Guidismo.

Se vuoi avere il calendario, chiedi come fare alle Coccinelle Anziane e ai Vecchi Lupi, oppure rivolgiti al più vicino scout shop.





Continuiamo a pubblicare le vostre lettere per i lupetti e le coccinelle abruzzesi.

Perugia 13 07 2009

Cari fratellini e sorelline d'Abruzzo

vi scriviamo questa lettera per dirvi che vi siamo vicini nonostante non sappiamo bene quello che provate e non possiamo nemmeno immaginarlo...

Speriamo che il nostro messaggio vi possa essere d'aiuto e che possa portare nel vostro cuore almeno un po' dell'entusiasmo e della gioia con il quale vi scriviamo. Speriamo che la vostra vita possa riprendere il suo corso e che i vostri sogni ed i vostri progetti possano essere realizzati.

Volevamo dirvi che, nonostante sia molta la distanza che ci separa, la nostra **Promessa** ci tiene uniti e ci permette di essere fratelli anche in situazioni difficili come questa.

Continuate a fare del **VOSTRO MEGLIO** per superare questa tragedia come noi stiamo facendo del nostro meglio per aiutarvi.



se vuoi scrivere a Gufo
e avere una risposta su
Giociamo,
manda una mail a
gufo@agesci.it

BUONA CACCIA
IL BRANCO POPOLO LIBERO
DI SEBONE
S. NICOLO' DI CELLE 1



LA POSTA DI GIOCHIAMO
c/o Marco Quattrini
via MARCIANO, 23 47121 FORLÌ

Comitato di redazione: Camillo Acerbi, Emanuele Caillat, Emanuele Dall'Acqua, Maria Vittoria Perini, Marco Quattrini (capo redattore)

Redazione: Adriano Bassetti, Maria Grazia Berlini, Stefania Brandetti, don Andrea Budelacci, Silvia Fichera, Mauro Guidi, Francesco Lecca, don Andrea Lotterio, Elisa Mariani, Pietro Mastantuoni, Vanna Merli, Marco Modena, Alfredo Morresi, Gianni Spinelli, Alessandra Tedeschi

Grafica e impaginazione: Simona Pasini
illustrazioni: Vittorio Belli

Redazione WEB: Marco Cirillo (vicecapo redattore), Cristina Colombo, Barbara Della Porta, Luca Frisone, Angelo Marzella, Francesco Rulli.

Ha collaborato:
la branca L/C del Lazio

SCOUT - Anno xxxv - n. 22 - 7 settembre 2009 - Settimanale - Poste italiane s.p.a.
- Spedizione periodico in abbonamento postale L. 46/04 art. 1 comma 2, DCB BOLOGNA - euro 0,51 - Edito dall'Agesci
- **Direzione e pubblicità:** Piazza Pasquale Paoli 18 - 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti - registrato il 27 febbraio 1975 con il numero 15811 presso il Tribunale di Roma - Stampa: Omnimedia, via Lucrezia Romana 38, Ciampino (Roma)
- tiratura di questo numero copie 62.000 - Finito di stampare nel settembre 2009



SOMMARIO
pag. 2 Fra la giungla e il bosco
Che tecnologia!

pag. 4 Morso di Baloo
Se il lavoro dell'uomo



In viaggio con Gufo
pag. 6 **Hi-Tech**

pag. 8 **Gufo in Lazio**

pag. 10 **La biblioteca di Branco e Cerchio**
La mitologia? È un gioco!!

pag. 12 **Lancio Attività**
Stand-Up



pag. 13 **Le avventure di Millo & Cia**
La Super Gara

pag. 15 **In caccia e volo con i santi**
Prendi due... paghi uno

Specialità

pag. 17 **Astronomo**

pag. 19 **Un robot facile facile**

pag. 21 **Sorella Natura**

Fotoooo click

pag. 23 **CdA**

Il futuro corre sul filo
o meglio nelle chat

pag. 25 **Gli enigmi dello Scovolino**
Tecno Scovolino



pag. 28 **Giochiamo a...**

SOS Sonar ko

pag. 30 **La Posta**

La Posta di Giochiamo



La storia del fumetto di Millo & Cia è stata ideata dai Lupetti e dalle Coccinelle che hanno partecipato alle Piccole Orme di Giochiamo svolte nel giugno 2009 in EmiliaRomagna.

I disegni di pag. 12 sono di Fabio Vettori